

# ごあいさつ

このたびはメガドライブカートリッジ「ラングリッサーⅡ」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をよくお読みいただき芷しい使用法でお楽しみください。なお、本書は大切に保管してください。

# 使用上のご注意

# でんげん かくにん かくにん でない。

カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。

# ●端子部には触れないで!

カートリッジの端子部に触れたり、がで濡らしたりすると、故障の原因になります。

# ●薬品を使って拭かないで!

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

## ●カートリッジは精密機器!

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、芬解は絶対にしないでください。

# ●保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや葉いところ、湿気の多いところを避けてください。

## ・ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を削るくし、なるべくテレビ面面から離れてください。 また、健康のため、1時間ごとに10~20分の体態をとり、疲れているときや 融能不足でのプレイは難けてください。

#### ・けんこうじょう きゅうい ●健康 トの注意

ごくまれに強い。 テレビ 動血 などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん、意識の喪失などの症状を起こす人がいます。

こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影が元式のテレビ)に接続すると、現象光量による画面焼けが生じる可能性があっため、接続しないでください。

# もくじ

Z   -   -
プロローグ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
キャラクター紹介 (味が) ・・・・・・・・ P 4~5
キャラクター紹介(敵)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ゲームの遊び方 ・・・・・・・・・ P8~22
ゲームスタート ・・・・・・・・・・・・・・・・P8
ゲームオーバー ・・・・・・・・・・・・・P8
コントロールパッド・・・・・・・・・P9
ゲームの流れ ·······P10~22
アイテム一覧表・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P23
自軍指揮官ユニット表・・・・・・・・・・・・・・・・・ P24
自軍部下ユニット能力表・・・・・・・・・・・・・・・・ P 2 6
*は 2.556.025 魔法一覧表 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P 2 7
地形修正値と属性別ユニットの移動消費度・・・・・P28
文學相関図 ·····P29
クラスチェンジ表・・・・・・・・・・・・ P30
ゲームのコッとヒント・・・・・・・・・・・・P32~33

# はじめに

このゲームはファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションRPGです。 自的はプレーヤーである着が指揮官となって軍を率いて勝利を得ることです。連続した20以上のシナリオは、大きな1つのストーリーでつながっていますが、それぞれの勝利条件や敵の障害・攻撃は違います。様々に変化する局面に打ち勝っていくために、あなたの指揮官としての判断・実行力が問われるでしょう…

# 遊ぶ前に!

シミュレーションゲームが得意な方や、前作を遊んでもらった方も最低 「ゲームのコツとヒント」だけは読んでください!この「ラングリッサーII」 ならではの独特なシステム等を抜粋しています。

# 前作のストーリー

遥か古より、手にした者に無限の力を授けると謳われていた伝説の 秘剣「ラングリッサー」。 その剣を養おうとする者と等ろうとする 者たちの間で多くの血が流されていったが、古き英雄の末裔バルディア王家の手によって長い間等られ続けていた…

しかしダルシス帝国皇帝ディゴスは、この秘剣を手に入れ大陸を制 覇するという野望を抱き、大軍を従えバルディアを制圧、ラングリ ッサーを奪ってしまった。ところが、ラングリッサーを奪ったため に、剣によって封印されていた闇の軍勢も復活してしまったのだ。 バルディアの王子レディンは多くの仲間の力をかりて、ダルシス軍 を打ち破りラングリッサーを取り戻すことに成功する。そして闇の 軍勢も撃破し、剣と共に再び封印したのであった…

前作から数百年後…

# ストーリー

バルディア王国はすでになく、「ラングリッサー」もすでに伝説の剣となっていた頃、レイガルド帝国は大陸各地への侵攻を始めていた。しかし、その背後には闇の王子ボーゼルと、聖剣「ラングリッサー」と相対する魔剣「アルハザード」が終んでいるという。

アルハザードを手に入れた帝国は、その封中された東のあ金 解放する事を同時に、大陸統一というあまたの王が夢に見、 そして敗れていった大いなる野望を果たそうとしていたのざ。 そしてその計画は着食に進みつつある…

# プロローグ

イェレスの空、禁き凶星昇りし年、遙か呪われしヴェルゼリアの地より、失いなる野望を抱きし著現る。

かの者、自らを帝主と名乗りて、人馬を従え雷を練て、鼠を呼ばん。帝王の軍勢通りし跡、憎悪の変さえついて、失意の息無か陽をたるびき事、鬼神のごとし、もてる雷にて敵を撃つこと、邪竜のごとし、全ては銃撃の象徴、黒き大剣を求むるが為なり、

古の黒き天剣、すなわち"アルハザード"は、人の血を吸いてをお。その狂気を増し、異形なる者どもを呼びいだし、この他を成上にかえるなど、人知を越えた存在なり。集れば別をり。集れば世界をかり、真れは闇なり。故に天剣を得し者は世界を従したり。他の舞者をり。故に天剣は古より闇を司りて、人の争いの種をればこそ、心るる者に地中深く封せられ、今は長き腹りにいたり。集れば腹れる悪魔をり、かの帝主、剣を振り霧さんとする底、神の窓い間がこの大地を覆うであろう。







# キャラクター紹介(味方)



主人公 (ファイター)

幼少の頃に両親を亡くし、冒険者として旅 を続けてきた。前作の主人公、 レディンとクリスの子孫にあた るため、性格、容姿的にはレディ

ンに似ており、周囲の者をひきつける魅力がある。

熱血漢でないものの、正義感は強い。 なお名前を付けない場合は、エルウィン という名前になる。



ヘイン (ウォーロック)
サルラス領の近くの村に住んでいた魔法後いで、主人など初めたい表演であった時から、神の良い親友のような関係になっていた。明るい性格であまり僧をであまりにない。

立むことはない。さらに まだ少年としての幼さが抜け切 らないため、あまり頼りになるようなタイプではない。

しかし彼の魔法の能力はまだ未知数で、いずれ 大魔導節になれる程の才能を秘めている。

シェリー(ファイター) ランスとナームの子孫にあたり、カルザス城のお坂様である。たたし自由奔放な性格や えた、よく城を抜け出しては 剣の腕をみがいている。

刺の腕をみがいている。 旅の途中で出会った主人公からレイガルド帝国の目的を知り、それを祖止すべく共に戦 うことになる。



リアナ (クレリック)
ハインとは幼なじみで、サルラス領近くの光の神殿で巫女をしていた。しかしレイガルド帝国に追けられることになる。そして帝国の手から進れるべく、主人公と共に探をすることになった。

## キース (ホークナイト)



シェリーの治めるカルザス城の 飛兵部隊の隊長であり エリー直属の部下でもあ 一度戦闘になると 着冷静で有能な軍人と なる。寡黙な性格だが、 よく城を抜け出すシェリー のため悩みが絶えないらし い。今度もまた城を指け出 したシェリーを探す任務の 途中で、主人公と出会う。



アーロン(ファイター)

少々とぼけた感じのする老人だが、シェリーの剣の節である。その剣の腕前は、 一戦を退いたとはいえ、かなりのものである。高齢ゆえに体力がないという欠点 を、方より接で攻める戦法をマスターすることにより克服した彼は、他の仲間に 劣らないほど強力な戦士である。途中で村に立ち寄ったシェリーより事態を知り、 共に戦うことになる。



スコット (ファイター)

サルラス領主の息子で、騎士見習い。 騎士になるための修業として主人公 と共に、リアナをエストールの光の 大神殿へ連れて行く旅に手を貸す。序盤で は弱気で輔りのない性格だが、成長してい くにつれ、戦闘能力だけでなく精神的にも 立派な騎士として管っていく。

ジェシカ (ウォーロック 魔法によって寿命を延ばし、 さらに転生を繰り返して生き 練けている大魔漢師。今では ラングリッサーの秘密を知る、 唯一人の人物となっている。 20年ほど前に転生したばかり なので、まだ魔力は弱く、人質 はなれた山奥で、魔法の研究 や修業を行っている。



レスター (クロコナイト) まだ若く、海賊稼業をやっていた 頃、ある戦いで傷ついたときにジ エシカに助けられたらしい。 それ以来、ジェシカに関を設すた め、転生によって赤子となったジ エシカが着つまで守ってきた。 ではジェシカの隠れ家の間りを 警備しながら、魔術を学んでいる。 性格は粗暴だが、義に厚い人物 である。

# キャラクター紹介(敵)



## ベルンハルト (エンペラー)

たった一代にして国を興した、武勇にも 知略にも長けた帝王。彼の下には有能な 配下が多く、また彼らの恰望も厚い。 ボーゼルと出会ったごとにより、アルハ ザードとラングリッサーの存在を知った 彼は、大陸の統一を果たすため、各地に 侵略を開始した。

#### エグベルト (ザーヴィラー)

55数齢という年齢にして、全ての魔法を究めた思るべき天才。戦略家や策略家としても有能な彼は、宮廷魔術師として帝国を騒から支えている。帝王への忠義は軍く、彼なして帝国の歴史は語れないが、その強大なして帝国の歴史は語れないが、その強大なして帝国の歴史は語れないが、その強大な

魔力と知力ゆえ、帝国宮廷内でも、

恐れられている。 一流魔海師から組成された、黒竜魔海師団 を発えている



# レオン (ロイヤルガード)

大陸最強とうたわれる程強力無比なレイガルド帝国輸土団。その中でも頂点を党める
「青竜輸土団」の隊長である彼は、数々の栄光と無敗の戦歴を誇るが、無為な争いは好まない。
部下からの信頼も厚く、帝王に対する忠誠心も高い。
クールな性格をしているが、実は情の深い人物



#### バルガス (ジェネラル)

レイガルド帝国の三大兵団のうち「火竜兵団」 を率いている将軍。猛将として近隣諸国から も恐れられている。

多くの戦場で鍛え上げられた彼の実験的戦術 は、いずれ主人公を苦しませることになる。



## イメルダ(ジェネラル) 同じくレイガルド帝国の一人民団 の一つ「氷竜兵団」を導いている 安将軍。冷酷でプライドの高い 女件である。

ボーゼル(ダータマスター) 一部様でおかするを呼び出し、そのを の当ちも変拝を負ってしまった。 そして今望的希望ベルシハルトを 利用し、アルハザードとランテリ ッサーを中に入れようとなくも ムでいる。

# ? (ダータプリンセス)



# ゲームの遊び方



# ・ゲームスタート

カセットを入れて電源を入れると、オープ ニングデモが始まります。このときにスタートボタンを押すと、タイトル画面が現れ ます。タイトル画面でスタートボタンを押 すと「START」、「LOAD」とメニューが表示されるので、方向ボタンで選びCボタン で決定してください。

START: ゲームを初めからスタートします。

まず初めに主人公の名前を8文字以内で決めてください。名前をつけないと

自動的にエルウィンという名前になります。

LOAD: あらかじめセーブしたところからゲームをスタートします。

セーブとロードについては下で詳しく説明します。 ※名前入力は文字を潰んでCボタンで決定、Bボタンでキャンセルレてください。

## ・ゲームオーバー

シナリオの敗北条件のどれか一つでも満たした場合は、ゲームオーバーとなります。

スタートボタンを押せば、オープニングデモに戻ります。

# セーブとロードの芳法 (データの保存と呼び出し芳)



セーブには「シナリオクリアの時点」で 行うものと、「シナリオの途中」で行うも のの2種類あります。

## シナリオクリア時のセーブ:

シナリオ終了のたびに表示され最高4つ までデータを保存できます。

## シナリオ途中でのセーブ:

ゲームプレイ中のデータが1つだけ保存できます。強敵などと戦う前にはこのセーブが数に立ちます。

セーブは設定メニュー (P19) で行います。



セーブが2種類あるのでロードデータに も2種類あります。 ロードはスタート時か設定メニューで行 います。



こまめにデータは保存しておこう!



セーブとロードがあれば好きなときに続きが楽しめる!

# ● コントロールバッドの説明

ボタンの配置は設定メニューの「ゲーム設定」コマンドで好きなように変更 することができます。(P19参照)



※X、Y、Zボタンはスタートボタンと同じ機能です。

この表のボタンは通常のボタン設定です

	ゲーム進行中	メニュー画面
。 方向ボタン	カーソルの移動	カーソルの移動
スタート ボタン	設定メニューを開く	使用しません
Aボタン	まだ行動をしていないユニットの いる部隊を検索します。	コマンドの決定
Bボタン	・ 取消/押しながら方向ボタンを押 せばカーソル高速移動	取消
Cボタン	決定/カーソルが自軍ユニットの上な らコマンドメニューを開く/カーソル が敵軍ユニット又は、NPC※ユニッ トの上ならユニットデータの表示	決定

※NPCとはノンプレイヤーキャラクターのことで、プレイヤーが直接動かせない 味方のユニット(胸)のことです。

## ●ゲームの流れ

この「ラングリッサーⅡ」は次々とシナリオをクリアしていくケームです ひとつのシナリオは次の手順で進んでいきます。

大陸図表示	これまでの進軍ルートか表示されます	+ P11
プロローク	シナリオのストーリーが表示されます。 その後、勝利/飲北になる条件と、そのほか画面の下の NPC 1ニ トー覧か表示されます	_敵や → P11
₩.		
出撃準備	☆アイテムの装備 ☆ショップでアイテムの売買をする	→ P12 → P12 → P13
	TOTAL CHIEF OF	
ケームスタート	自軍フェイス 自分のユニットに命令を与えて作戦行動います)と敵軍フェイス 敵軍の作戦行動が行われませ とちらかが勝利するまで繰り返されます	かか
. 敗 :	ナームオーハー	
勝利	クリアホーナスとして経験値が加算されます	
戦闘結果報告	戦闘結果が表示され、ここでクラアホーナス としてお金が加算されます	• P22
	The second secon	
セーフ画面	データを保存できますが、	+ P8 P221

#### 次のシナリオへ進む

で表します。ラングリッサーIIでは、プレイヤーは自分のキャラクターたちに攻撃や 移動等の命令を与えて、その行動 を行わせるゲームなのです。

# 大陸図表示

これまでの進軍ルートが表示されます。



Cボタンを押す



# フロローク

これまでのストーリ と、このシナリオの勝利条件数北条件が 表示されます さらに画面下には、敵とNPCユニットの一覧か 表示されます。



\*Bボタンで表示スピートアップ、方向ホタン上下でストーリーの見直しもできる。



Cボタンを押す



好きなコマントを選び傭兵やアイテムで装備をかためてください。マップ上に指揮官を全て配置すれはケームスタートです



傭兵を配属したい指揮官を選びCホタンで決定します (既に傭兵を雇っている場合は画面左下に表示されています。 画面に表示されている傭兵の中から好きな種類を選択してください Cボタンを1回押すごとにカーソル部分の傭兵を1人選び、Bホタンで1人キャンセルができます。



1 指揮官に配属できる傭兵は最大6人までですが、種類はいろ いろと選へます、指揮官かクラスチェンシをすると雇える傭兵 の種類は増えていきます。その指揮官の配属傭兵が終わった う、ENDでほかの指揮官の設定ができます。指揮官を選ぶ画面 でBボタンを押せば前のメニューに戻ることができます。

・雇業る傭兵の種類が多く画面からあっれている場合はカーソルが表示されます。 方向オタンの左右であふれた種類の傭兵も見ることができます



アイテムを装備されている場合

アイテムを装備させたい指揮官を選びCボタンで決定します(すでに 装備している場合は画面左下に表示されています。

アイテムを選びCホタンで決定して、Bボタンでキャンセルしてください その指揮官が 装備できないアイテムは暗い色になります)。

アイテムには「WEPON(武器)・PROTECTER(防具)・ITEM(その他)」の3種類があり、それぞれを1つずつ装備できます「何も装備したくないときは「装備しない」を選んで

くたさい。

3つの装備を決めると、その指揮官の設定は終了します

— そのユニットが現在装備しているアイテム。

Son Son



まずアイテムを「買う」か「売る」かを選びCホタンで決定をします Bボタンで前のメニューに戻ることができます。

★パイテムな"

各シナリオごとにショップで売っているアイテムは違います (そのアイテムを装備できない指揮官は暗く表示されます)

そのアイテムを装備 したときの攻撃力 (A) と防御力 (D) の変化値

残金(単位はP)

# ★アイテムを売る



いらないアイテムを売ることができます 装備をしているアイテムは売れません。「ランクリッサー」のような売れないアイテムは表示されません)

話では売っていないアイテムも存在するぞり

敵を倒して奪ったり、マ、ブトで探したりして手に入れよう!





縮小されたマップ上に各指揮官たちを配置します。

※すでに配置された指揮官は暗く表示されています。

「指揮官配置」を選んだら、配置したい指揮官を選びCボタンで決定します。次にマップ上に表示されている×マークから配置したい場所を選びCボタンで決定します。 以下すべての指揮官に対してこの作業を行います。(指揮官選択時に名前の横に番号が表示されます。これが移動順ナンバーで、この順番に傭兵の行動が行われます。)





赤マーク (敷部隊)

移動順ナンバー すでに配置された場所)

・縮小マップ ×マーク (指揮官配置場所)

「翻隊を見る」コマンドを選べば、敵やNPCのデータを見ることができます。縮小マップ上の赤マーク(敵部隊)か縁マーク(NPC)を選び、Cボタンを押してください。

#### (25 SW 11 TEXT

移動順ナンバーを変更します。2人の指揮官をCボタンを押して選ぶと2人の移動順ナンバーが入れ替わります。



指揮官を自動的に配置します。



すべての指揮官を配置し終わったら「出撃」を選びCボタンを押す。

# ! ケームスタート

自軍の指揮官とその部下のユニット、駒、に命令を下して作戦を 行います ケームの進行はターンという単位で進み、戦闘は

「自軍フェイス(PLAYER PHASE:自分の順番:」と「敵軍フェイス(ENEMY PHASE:敵 の順番)」が交互に1度ずつ行われます。自軍、敵軍のどちらかか勝つまでこのターンを繰 り返します。



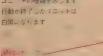
画面には色々な情報が表示されます その意味をよく把握してプレイ しましょう。





# 味方は右向き、酸は左向きに表示されます。

ユニ トの種類を示します 行動が終了した 1二 /トは 白黒になります



同し部隊にいることを示 すマークです。味方は青 敵は赤、NPCは緑です。

> 行動終了したユニ トにはEマークが表示さ れ、もう動かすことはできません。またXマ クのユニットはNPCで味方キャラクターで すが命令をするごとはできません。

#### 魔法マーク

ユニットに魔法がかけられてい る時に表示されます。どの魔法 がかけられているかは情報ウイ ンドウの魔法省略記事を見れば 分かげます (P15参照)。

# 指令アイコン

指揮官にのみつくマーグです。 部下への司令をいみしていま す。(P21参照)

#### HP (耐久力)

味方は青 敵は黄色です。最大10でダ メージを受けると減少し、0になるとそ。 のユニットは消滅します。



#### 

カーソル位置の地形とその地形修正値かり



SCENERIO数~

## · . = . y 1 . 3

1二 トルカけられている魔法の種類 下記参照 装備しているアイテム 左から武器 防臭、その他 ユニットシンボル 多齢 A型像値× タ



その1 トJytelle レベル A 収製力 D 防御力 MP マン クトイント HP 耐久力

その 1 1 かその地形、よ ご受ける地形修正値と特別修正値小2

# 

た、かけっれて、る魔去の連辑 下…※雌

こ ト・ニン 均断で名句 ケッく P 防御力 指導修士権 防御力機工働



その 1 トガヤ(置びた)が、 1 指揮官、 2 い AT 攻撃力 指揮修订値、3 攻撃力修正値 HP (耐久力 ・ / チのユニットがその地形によって飛ける地形施工(私と特別修正値

# 魔法の種類の記号

、緑の文字 自分が中間にかけると有利になる魔法の意味 A= Pタック P-プロテクション

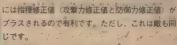
黄の文字 酸にかけられたら不利になる魔法の意味 S=スリ ノ Z=ソーン C= + -- - 4 M-= 1 -- 1

☆・地形修正値:その地形かもたらす防御に対する有利さの値です

·:·2特別修正値: その 1\_ トの属性 移動形態 と地形の関係によって生まれる 防御に対する有利さの値です 、たとえはマーマンだと水上に強い

·:·3指揮修正値:その指揮官の指揮範囲内にいる部下にブラスされる値で、攻撃 修王値 A+ と防御力修王値 D+ こ種類がある。指揮官 自身にはプラスされません

指揮範囲とは、その指揮官が自分の部下に対して指揮修正値を あたえることのできる範囲のことです。この指揮範囲内の部下



マップ上でユニットにカーソルを合わせると、その 部隊の指揮官の指揮範囲が表示されます。味方は青、 敵は赤、NPCは縁に点滅します。



指揮範囲



AT 改學的 と改革確定領人

経験値メーター (一杯にたまるとレベルが上がります)







_		
	クラス	ユニットの種類。色々なクラスに成長でき、それぞれ能力が異なる。
	A又はAT(攻撃力)	この数値が大きいほど敵に与えるダメージが大きい。
	D又はDF(防御力)	この数値が大きいほど敵から受けるダメージが小さい。
	HP(耐久力)	どのユニットも最大値は10。攻撃を受けると減ってゆき0になる と消滅します。指揮官が0になるとその部隊は全滅です。指揮官だ けは「治療」コマンドでHPを3だけ回復できます。 また、自分の部下を指揮官に隣接させると(上下左右)、プレイヤー フェイズ開始時にこの部下のHPが3回復します。
	MV(移動力)	1度に移動できる距離(マス)。ただし実際の移動距離は、地所によって変わ ります。
	属性	そのユニットの移動状態です。例えば、「飛兵」は空を飛べるので、高山を越えることができます。

名前	指揮官の名前
レスはしく	経験値をためるとレベルが上がります。高レベルほど戦闘や魔法の効果が有利にはたらきます。またレベル10でクラスチェンジ することができます(レベルは1に戻ります)。
経験値メーター	自分自身(指揮官)やその部下が敵ユニットを倒すと、経験値 が入ります。メーターが一杯になるとレベルアップして、能力 が上昇したり、魔法を覚えたりします。
指揮範囲	自分の部下の戦闘が有利にはたらく領域です。この領域にいる 部下には指揮修正値(攻撃力修正値と防御力修正値の2つがある)が十されます。もちろん領域が大きいほど有利になります。
+A(攻擊力修正值)	指揮範囲内にいる部下に加算される指揮修正値です。
+D(防御力修正值)	指揮範囲内にいる部下に加算される指揮修正値です。
MP	マジックポイントです。魔法を使うたびにMPを消費します。 「治療」コマンドでMPを2回復することができます。
使える魔法	クラスによって使える魔法が違います。レベルアップしてどん どん使える魔法を増やし、また効果範囲や威力を強くしましょ う(クラスチェンジしても覚えた魔法は忘れません)。
雇える傭兵	クラスによって雇える傭兵は違います。クラスチェンジをすれば、雇える傭兵の種類は増えていきます。





ケーム中には、援軍が現れたリンアイデムを 見つけたりと多くのイベントか用意されて、い ます。Cボタンで次のメッセージに進みます。



敵を倒せはその指揮官に経験値が入ります。 たくさんためてキャラクターを強く



成長させましょう 指導官の部下が敵を倒しても、程験値はその指揮官のものになります レベルアップすると能力が上がったり、魔法 を発えたりすることかあり、さらに魔法の 範囲や威力 戦闘時にタメーンを受けたくく なるなど有利。なります レヘルか10にな さとクラスチェンシを行うことができます 小敵も同じく成長をしてゆきます





クラスチェンシを行うとレヘルは1.1.戻,ますか 「レヘルア、ブ」・「クラスチェンン」を繰り返してキャラクタ を強く収長させましょう

またクラスチェンシッでも、一度覚えた魔法 の種類・攻撃値・防御値・最大MP値・雇え る傭兵の種類はもちこすことかできます

Se Se

「自軍指揮官ユニット能力表」 (P24~25参照 「クラスチェンシ券」 (P30~31参照



コマンド 命令) のメニューは大きく分けて「設定メニュー」と「メインメニュー」 との2種類があります。

### **→**

フェイスの終了やケームの設定を行うコマンドのメニューです。スタートボタンを押すと「設定メニュー」が現れます。そこで命令したいコマンドを選びCボタンを押してください。

### ◆フェイスが (\*◆

自軍のフェイズを終らせて、敵のフェイスに入ります(自軍フェイズ終了後にNPCかいる場合は、このNPCユニットが行動し終わってから自軍フェイズは終了となります)。

・・敵のフェイス中Bホタンを押し続けることによって、ゲームを高速化できます (特ち時間 を短縮できますが、敵の行動か分かりにくくなるので、状況に応じて使い分けてください)。



#### ♠45 € 272 ♦

プレイ中のシナリオの勝利条件/敗北条件が表示されます。

# **♦**7 ... . ♦

ケームをプレイする様々な環境を設定できます。コマンドを方向ボタンで設定して下さい。決定後はBボタンで前に戻ります。

#### ケーム速度

カーソルスピートや敵フェイスの待ち時間等が早くなります。

# 表示速度ウインド

ウインドウやメッセージの表示速度を速くできます 戦闘シーン

#### 4001017

戦闘シーンをカットできます。

#### ジコンフィク

コントロールパッドのホタン設定やウインドウの色を変えることができます。 キー設定の変更は変えたいボタンの場所にカーソルを合わせて、変更したいボタンを押してください(Sとはスタートボタンのことです)。設定以後、「EXIT」で終了してください。



- P 8 参照
- ◆ A、I ◆ シナリオ途中のテータを1つだけ保存できます。 P 8 参照

## -★メインメニュ<del>ー★</del>

ユニットに対する命令をするコマンドのメニューです。命令したいユニットにカーソルを合わせCボタンを押すとメインメニューが現れます。そこで命令したいコマンドを選びCボタンで決定してください。

# M

※×マークのユニット (NPC) と敵には命令ができないのでメインメニューは現れませんが、ユニットテータは、表示されます。

#### ◆移動◆ 全に 下が使用可でなりで、ト

マップ上に移動できる範囲が表示されて、NPCと敵を除く自軍ユニットを動かすことができます。

フーツ型のカーソルを方向ボタンで動かし、移動場所を選んだらCボタンで仮決定します(この時点ならBホタンで元に戻すことかできます)。もう一度Cボタンを押すとユニットには移動終了を示すEマークが表示されます(そのユニットは、もうこのターンでは移動させることができません)、移動場所の仮決定時に、敵を攻撃できる距離にいるときは、そのまま敵を攻撃できます(下記参照)

# and the

## ◆なヤ◆ 全と へが付手。だ、マント

自分のユニットや上記のように移動場所の仮決定時に攻撃可能範囲に敵がいる場合は、攻撃が可能です。その時カーソルは「剣」や「弓」の形に変化するので、そのカーソルを攻撃したいユニットに合わせてCボタンで決定してださい。攻撃をしたくないとさきは、自分のユニットの上にカーソルをおいてCボタンを押してください。

《仮移動時の攻撃ならカーソルは「フーツ」の形に戻ります。さらにもう一度 C ボタンを押してください)



※攻撃後はEマークが表示されユニットの行動は終了です。



◆1ニットの攻撃範囲はそのユニットに隣合った上下左右の敵です。ただしエルノやバリスタなどの弓兵部隊は離れたところから攻撃ができます)。

## ◆財云◆ お付官 1 トのあり伸出さきそうマント

魔法を唱えます。使える魔法の種類はクラスチェンジの過程で異なります。また威力や 効果範囲もレベルにより変化してゆきます。各魔法は消費するMPが決まっていて、残りMPがそれに満たない場合は使用できません。 まず魔法のメニューか表示されるので、使いたい魔法を選びます。使える魔法が7つ以上の時は、方向ホタンの左右で他の魔法も見ることができます。魔法をCボタンで決定すると、マップ上に射程距離が表示されます。その時カーソルは「杖」の形に変化します。そのカーソルを魔法をかけたい所に合わせ、Cボタンを押せば魔法の効果範囲が表示されます。それらを確認してからもう一度Cボタンを押して実行します(途中でBボタンを押せば前に戻ります)。



効果範囲を確かめてから 魔法を実行しよう。



指揮官自身に対してのみ使用できるコマンドです。これを使用するとHPが3、MPが2回復します。



## 

部下は手動でも動かせますが、コンピュータ任せの自動操作も可能です。この時の各指揮官から部下に対して出される指令内容の設定です(その設定は指揮官ユニットに指令アイコンとして表示されます) フェイス終了時に「E」マークのないユニット、つまり「手動」による命令を行わなかったユニットは、指令内容にそった動きを自動的に開始します。

Ą	移動	攻守バランスのとれた行動をします。
*	攻擊	移動よりも攻撃重視の行動をします。
9	防御	自分からは攻撃をしかけなくなります。
1	手動	自動操作は一切行われません。



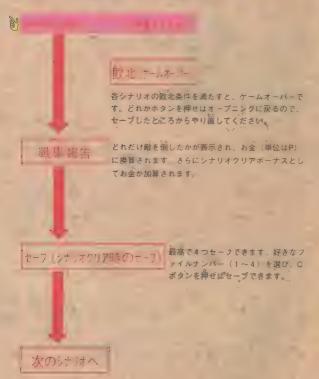
☆最初の設定状態は「移動」になっています。

# 勝利・シナリオ終了)

各シナリオの勝利条件を満たすと、シナリオクリアとなります 更にやられた傭兵の数が少ないと、攻撃修正値(A+)が上昇 することがあります。キャラクター同士の会話が交わされた後 に、生き残った指揮官に対してボーナスとして経験値が与えられ 戦果報告に移ります



※やられてしまった指揮官は次のシナリオから復活します。



# アイテム一覧表

# まだまだたくさんあるぞ!

は装備できる、×は装備できないの意味です。

# 武法

100									
名称	値段	歩兵		1割	水兵		騎兵		効果
ナイフ	50			×	=		1		AT+1
ウォーハンマー	120		×						AT+2
クレートソード	300		×	×				×	AT+4
ワンド	150								魔法射程+2、魔法ダメージ+1
テヒルアックス	2 500		×	×			-	×	AT+8、DF-3
ロングボウ	250	×	×	×	×	×	×		AT-2、MV-2、射程距離1~3
アーハレスト	1,250	X	×	×	×	×	X	_	AT-4、MV-3、射程距離1~6

# が月

	名称	1.自fx	歩兵	魔使	僧侶	水兵		騎兵	盗賊	効果
5	5・シールト	60		×						DF+1
1	・シールド	200		×	×		×		×	DF+2
0.0	チェインメイル	400	-	×						DF+3
E	コーフ	80								DF+1 魔法耐久力UP

# その他

名称	值段	卡兵	魔使	總侶	水兵		騎兵	益賊	効果
ルーンストーン	10.000				7		D		特殊なクラスチェンンが可能
クロス	300	×	×		×	×	×	×	防御修正+2、魔法耐久力UP
ネックレス	900					-			指揮範囲+2、防御修正+3
オーブ	1,000	×			×	×	×	×	最大MP×2、魔法射程+3
スピードフーツ	600		-	_	×	×	×		MV+2 部下も含む)

<sup>※</sup>魔使とは魔法使いのことです。

		A(AT)	D(DF)	MV	指揮	+A	+D
クラス	属性	(攻撃力)	1 . ' '	(移動力)	範囲	(攻撃力修正値)	防御力修正館
ファイター	歩兵	1	2	5	2	0	2
クレリック	僧侶	2	1	5	2	0	4
ウォーロック	魔使	3	2	5	2	4	2
ロード	歩兵	3	6	5	3	2	4
ナイト	騎兵	6	3	8	3	6	2
ホークナイト	飛兵	7	2	8	3	2	4
クロコナイト	水兵	6	3	6	3	5	3
ヒーラー	僧侶	2	6	5	2	3	5
ソーサラー	魔使	4	4	5	2	5	4
シャーマン	魔使	3	5	5	2	4	4
ハイロード	歩兵	4	6	5	3	3	4
ハイランダー	騎兵	9	4	11	4	5	3
マジックナイト	關係	7	4	1.0	4	6	3
ユニコーンナイト	特殊騎兵	6	5	1.0	4	6	2
ドラゴンナイト	飛兵	6	6	9	4	4	3
サーペンナイト	水兵	4	7	7	3	5	4
プリースト	僧侶	3	6	5	3	4	6
ビショップ	僧侶	4	5	5	3	5	4
メイジ	魔使	5	4	5	3	6	4
アークメイジ	魔使	7	4	5	4	7	5
ウィザード	魔使	6	5	5	4	6	6
ハイプリースト	僧侶	4	7	5	3	6	7
セイント	僧侶	6	7	5	3	8	8
セージ	歩兵	4	7	5	3	7	5
パラディン	騎兵	7	5	1 0	4	9	6
ソードマスター	歩兵	6	7	5	3	8	7
ナイトマスター	騎兵	8	4	11	4	10	5
グランナイト	騎兵	8	9	8	4	8	8
シルバーナイト	特殊騎兵	7	6	8	4	1 0	6
ドラゴンロード	飛兵	10	4	10	4	9	6
サーペンロード	水兵	5	9	8	4	10	6
キング	频	8	7	5	4	8	8
レンジャー	盗賊	9	6	7	0	7	5

MP	使える魔法	雇える傭兵		
行为体心的				
1		ソルジャー		
3	ヒール1、プロテクション	ガードマン		
4	マジックアロー、アタック	ガードマン		
3	ヒール1、プロテクション	パイク、ソルジャー		
2	アタック	ホースマン		
3	トルネード	グリフォン		
2	アタック	マーマン		
6	ターンアンデット、ヒール1、フォースヒール1	モンク		
8	ファイヤーボール、イリュージョン	エルフ		
7	サンダー、イリュージョン	ガードマン、パイク		
5	フォースヒール1、アタック	エルフ、ファランクス		
4	プロテクション、スリープ	ヘビーホースマン、グラディエーター		
8	ファイヤーボール、スリーブ	グラディエーター、ヘビーホースマン		
8	ミュート、チャーム、ヒール1	グラディエーター、ヘビーホースマン		
4	ファイヤーボール、アタック	ホースマン、グリフォン		
4	ブリザード、プロテクション	マーマン、エルフ		
10	ターンアンデッド、ヒール2、ミュート	モンク、ファランクス		
12	ファイヤーボール、フォースヒール1、ミュート	モンク、グラディエーター		
14	トルネード、スリープ、レジスト	エルフ、グラディエーター		
14	メテオ, ブリザード, ゾーン	ファランクス、バリスタ		
1 4	ブラスト、ゾーン、レジスト	アーマソルジャー、バリスタ		
12	フォースヒール2、スリープ、レジスト	ファランクス、アーマソルジャー		
6	トルネード、ヒール2、スリープ	アーマソルジャー、バリスタ		
8	アースクエイク、ヒール2、ミュート	ファランクス、アーマソルジャー		
6	トルネード、フォースヒール1	モンク、エンジェル		
3	トルネード、プロテクション	ファランクス、アーマソルジャー		
4	ブリザード、アタック	ドラクーン、アーマソルジャー		
0	プロテクション、ゾーン、アースクエイク	ファランクス、ドラケーン		
2	トルネード、ゾーン	グリフォン, ドラクーン		
4	サンダー、フォースヒール1	アーマソルジャー、エンジェル		
4	サンダー、フォースヒール1	バリスタ、グラディエーター		
8	ヒール2、アタック、レジスト	バリスタ、アーマソルジャー		
12	ブラスト、トルネード、レジスト			

# 自軍割下ユニ、ト能力表

# **麓う部下の能力もよく理解しておきましょう**

ユニット名	A(AT)	D(DF)	MV	属性	雇う値段
パイク	18	18	5	槍兵	50
ファランクス	22	22	5	槍兵	100
ソルジャー	20	14	5	歩兵	40
グラディエーター	23	19	6	歩兵	70
アーマソルジャー	25	22	5	歩兵	140
ホースマン	24	15	10	騎兵	60
ヘビーホースマン	26	19	9	騎兵	110
ドラクーン	27	21	8	騎兵	180
エルフ	19	8	6	弓兵	100
バリスタ	22	10	3	弓兵	250
モンク	21	19	6	僧侶	100
ガードマン	18	12	5	歩兵	20
マーマン	25	13	8	水兵	70
グリフォン	26	13	10	飛兵	70
エンジェル	24	19	12	飛兵	200

	魔法名	タイプ	対象	射程距離	効果 範囲	消費 M P	使用効果
	マジックアロー		敵	5	1ユニット	1	炎の弾が敵をめがけて飛んでいく。
	フラスト		敵	2	1ユニット	10	強力な純エネルギー弾をぶつける。
攻	サンダー	當	敵	7	1部隊	4	雷雲を呼び寄せ、敵部隊の上に落雷させる。
攻撃魔法	ファイヤーボール		敵	4	3マス分	2	大気中に大爆発を起こし、敵にダルブを与える。
法	メテオ		敵	10	2マス分	8	星界より幾つもの隕石を召喚し、目標めがけて落下させる。
	フリザード		敵	0	4マス分	3	急激に大気を冷却し局地的に占加廉を起こす。
	トルネード	風	敵	0	3マス分	2	風を操り巨大な竜巻を発生させる。
	ターンアンティド	聖	敵	0	4マス分	5	範囲内にいる指揮官以外のアデザを消滅させる。
	ア スクエイク	地	敵	0	5マス分	12	地の精霊に働きかけ大地を揺るがす強力な魔法。
	ヒール1		味方	6	1マス分	2	範囲内にいる仲間のHPを3ポイント回復する。
回復	ヒール2		味方	6	1マス分	4	範囲内にいる仲間のHPを全部回復する。
魔法	フォースヒール1		味方	6	1部隊	3	1部隊の全工州のHPを3回復する。
14	フォースヒール2		味方	6	1部隊	6	1部隊の全工小のHPを全部回復する。
	スリーブ	精	敵	4	1マス分	2	敵を眠らせる。寝ている間は攻撃できない。
	ミュート		敵	5	1117	3	敵周辺の空気振動を止めて魔法を封じる。
	<b>プロテク</b> ション		味方	5	1部隊	2	19->の間、防御力修正値が+4される。
補	アタック		味方	5	1部隊	2	19-ンの間、攻撃力修正値が+4される。
助	ソーン		敵	6	1ユニット	6	一時的に敵の指揮範囲を0にしてしまう。
助魔法	テレポート		味方	16	1部隊	5	味方1部隊を好きなところへ瞬間移動できる。
	イリュージョン		自分	2	7	2	傭兵を含め最大6体として、足りない人数分だけ分 身を作る。分身は一度攻撃を受けると消滅。
	レジスト		味方	8	1部隊	2	1ターンの間、1部隊の傭兵の魔法抵抗力を上げる
	チャーム	精	敵	4	1部隊	6	魔法で魅了し、一時的に敵を味方につける。

#### ※効果範囲や威力はレベルで変化します。

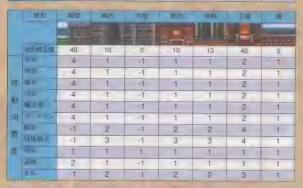
※職法のタイプの制用 蕾:水上のユニットに追加ダメージ 風:飛行するユニットに追加ダメージ 聖:アンテッド(指揮官以外)を一撃で倒せる 地:飛行するユニットには無効 補:アンデッドには無効

# ※魔法に関する注意

- ・ゾーン、スリーブ、ミュート、チャーム: これらの魔法は必ず成功するというものでは ありません。 魔法を唱えるキャラクターのレベルが、魔法をかけられる対象よりも高け れば高いほど成功率は高くなります。 また、かけられた対象は、レベルが高いほどこの 魔法にかかりにくく、効果も解けやすくなっています。
- ・ミュート、ゾーン、チャーム:これらの魔法を敵の部下に使用することはできません。
- ・ヒール1と2、フォースヒール1と2:この魔法を使用すると、回復させた人数分、経験値を得ることができます。ただしHP10のユニットに魔法を使用しても、経験値は入りません。

# 地形修正値と属性別ユニノトの移動消費を

	地形	平地	荒地	道路	森林	斜面	一年	水上
				\$-\$		area district		·
	地形修正值	5	10	0	20	25	0	0
	歩兵	1	1	1	1	2	-1	3
	僧侶	1	1	1	1	2	1	3
移	槍兵	1	1	1	1	2	-1	3
動	弓兵	1	1	1	1	2	-1	3
乳	魔去使い	1	1	1	1	2	-1	3
消	カートマン	1	1	1	1	2	-1	3
費	骑兵	1	2	1	3	3	-1	4
Ħ	特殊騎兵	1	2	1	1	2	-1	3
度	Hi tr	1	1	1	1	1	1	1
	<b>盗賊</b>	1	1	1	1	2	-1	2
	水兵	1	2	1	3	4	-1	1



	地形	吊橋 空		同燈	1 1 2 2 2 2	意地	船	用原
								2
İ			(Shippership)				177777	ALL STATES
	地形修正值	0	0	10	0	5	5	0
	歩兵	1	-1	1	-1	1	1	2
	僧侶	1	-1	1	-1	1	1	2
移	槍兵	1	-1	1	-1	1	1	2
動	弓兵	1	-1	1	-1	1	1	2
美力	魔法使い	1	-1	1	-1	1	1	2
消	カートマン	1	-1	1	-1	1	1	2
費	騎兵	1	-1	2	-1	1	2	3
	特殊騎兵	1	-1	2	-1	1	2	1
度	飛兵	1	1	1	1	1	1	1
	盗賊	1	-1	1	-1	1	1	2
	水兵	1	-1	2	-1	2	2	1

	地形	屋根	舷側	破壞	禁止	高壁
	地形修正值	25	5	2	0	0
	歩兵	2	4	3	-1	-1
	僧侶	2	4	3	-1	-1
	槍兵	2	4	3	-1	-1
動	己兵	2	4	3	-1	-1
32/)	魔去使い	2	4	3	-1	-1
消	カートマン	2	4	3	-1	-1
普	騎兵	-1	-1	3	-1	-1
Ħ	特殊騎兵	-1	-1	3	-1	-1
度	भर्ने स्ट	1	1	1	-1	-1
	盗賊	1	2	2	-1	-1
	水兵	-1	-1	3	-1	-1

「地形修正値:単位%」とはその地形がもたらず防御に対する右利さの値です。ユニット移動消費度」とはその地形ユニットを進めた時に消費するMVの値です。

例: P26「自軍部下ユニット能力表」見れは騎兵であるホースマンのMV (移動力) は 10で、上記の表を見れば「無地」で騎兵の移動消費度は2となっています。だから、ホースマンの移動できるマスは10÷2-5となります。

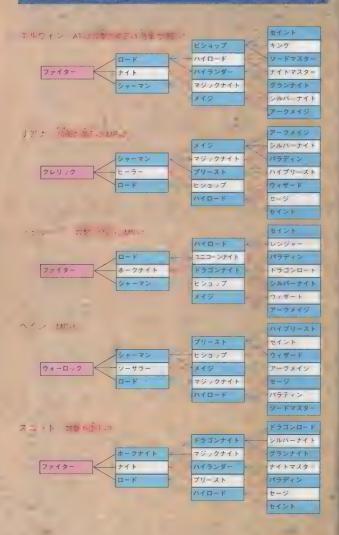


属性によって攻撃に有利不利かあります。 ○ : 有利 △:少し有利 ×:不利 ▽:少し不利

例:たとえば、歩兵は弓兵に対して攻撃が「少し有利」です。

防御職攻撃側	步兵	騎兵	飛兵	马氏	植兵	水兵	アンテ	スフィム	僧侶	魔族	聚	盗賊	魔去使い	ガートマン	水上モンスター
歩兵		×	$\nabla$	Δ	0										
盗賊		×	$\nabla$	$\triangle$	0										
魔法使い		×	$\nabla$	$\triangle$	0										
騎兵	0		$\nabla$	Δ	×	Δ			0			0	0	0	
飛兵	Δ	Δ		×	Δ	Δ			Δ			Δ	Δ	Δ	
弓兵	$\triangle$	$\nabla$	0		$\nabla$	$\nabla$			$\nabla$			$\nabla$	$\nabla$	$\nabla$	
槍兵	×	0	$\nabla$	Δ		$\nabla$			$\nabla$			0	0	$\nabla$	
ガードマン		×	$\nabla$	Δ	Δ			0			$\triangle$				-
僧侶		×	$\nabla$	Δ	Δ	-	0			0	0				
水兵		$\nabla$	$\nabla$	Δ	Δ										Δ

# クレステェンラ委





※名前の横にあるデータは各指揮官特有の能力値と、攻撃及び防御力修正値

# ゲームのコツとヒント

# HPとMP回復はこまめにしよう!

指載官は治療コマンドで「HP3、MP2」だけ回復できます。更に指載的上下左右に隣接する部下ユニットはターンごとにHPが3回復するから、部下の配置には注意しよう。

# アイテムをうまく使おう!

ショップで買ったり、アイテムをもっている指揮性を倒せば手に入りますが、マップ上に隠されている場合もあります。指揮性がその場所に移動すれば自動的に手に入ります。

# 指揮官をうまく使おう!

指揮官は強くて魔法が使え、部下のHPを回復することもできます。その上指揮節節内の部下の 範囲を有利にできます。また、「指令コマンド」で部下を自動操作させれば、手間も省けて作戦 に集中できるでしょう。

## 経験値を獲得しよう!

経験値を稼げはレベルやクラスも高くなります。ただし指揮音がやられるとその部隊は全滅し、 消滅した部下の経験値は入りません。方に余裕のあるときは、部下を一人すつ倒せばよいでしょう。また指揮音をなんとかシナリオ終了までもたすことができればボーナスが入りますので、やられないように不識を立てましょう。

## 攻撃相関表をよく見てね!

この表をみて、相性のよくない敵とはなるべく戦いを避けましょう。

#### クラスチェンジについて

「自動指揮をユニット表」にはクラスチェンジに伴う能力が記されています。とういう指揮をに したいか計画をしっかり立てましょう。(AT、DF、MPの値、使える魔法、離える値兵はクラスチェンジのたびに業績します)。

#### 傭兵残数による成長もある!

偏兵をあまり死なないようにすると、シナリオクリア時ごとにコンピューターに記録され、これが一定数に達するたびに指揮官の攻撃力修正値(A+)は1上昇します。攻撃力修正値はこれ 以外にアップさせる方法はありません。

# 魔法をうまく使おう!

魔法をうまく使えば、成長が遅れて弱くなっている指揮者でも、敵に立ち尚かうことができます。 攻撃魔法だけでなく、アタックやプロテクションなどの補助魔法も有効に使いましょう。

## 傭兵の自動操作について

「指令」コマンドの設定で傭兵たちは自動に動かすことができます。この時移動領ナンバーを 前線の指揮官から若くなるようにすれば、除方向上の波滑を防ぐことができます。

# 敵のフェイズを高速化

ゲーム速度を高速化したとき、自動操作中は指揮官と攻撃を行う部下以外にはカーソルが合いません。そのため指揮官との距離が離れすぎた部下は通面外で動いていることもありますから、注意してください。また、敵のフェイズ中にBボタンを押し続けると、ユニット選択時のカーソル移動をカットできるので、より高速にできます。ただし戦況が分かりづらくなるので、状況に応じて使い分けてください。

#### 指揮官がやられたら…

敗北条件にある指揮官がやられるとケームオーバーとなりますが、そうでない指揮官は次のシナ リオから復活できます。しかしその指揮官は、このシナリオのボーナスはもらえず、また部下の 傾兵も全滅したとみなされてしまいます。

更に各指揮官のやられた回数(敗北数)でエンディングが変化します。

#### ルーンストーンってなに?

マップ上でルーンストーンを見つけることができます。これをそうびしているキャラクターがレベル10になると(すでになっていてもOK)、クラスチェンジの最初の分岐点にもどることができます。つまり二重に成長させられる分強力な指揮を育てることができるのです。ただし1 度使うとこのアイテムはなくなってしまうので、注意が必要です。

#### コントロールパットでリセット

A、B、C、STARTボタンの4つを同時に押せばリセットされます。

# 前の移動範囲を見る

臓やNPCにカーソルを含わせCボタンを押すとデータが表示されます(もう一度押 せば消えます。この詩ボタンを押し続けると移動範囲が表示されます)。

#### ステージ攻略 ちょっと伝授

- ・1 箇:レオンやレアードは強いので、草めにバルドーを倒しましょう。
- ・2箇: ペインがアタックを覚えていないなら、無理せず主に尚かいましょう。ひょっと したら敵が隠れているかも知れません。

# \_ちょっと宣伝

小説版 ラングリッサーⅡ 上巻 好評発売中

(角川スニーカー文庫より) 下巻 94年 9 月 1 日発売予定 政略本 ラングリッサー II 94年ソフト同日発売予定

攻略本 ラングリッサーⅡ 94年ソフト同日発売予定 (対策社より)

音楽CD ラングリッサーⅡ 94年秋発売予定 (東芝EMIより)

